Video Disney

GRÁTIS! O CHAVEIRO DO JOGO DA VELHA

EDITORA ABRIL
2
Cr$ 10000

MACINTOSH
O MICRO SEM MISTÉRIO
•
QUADRINHOS
•
OS CIRCUITOS DE
DISNEY WORLD
•
CURTINDO OS
VIDEOCLIPS
•
O MICRO VAI
À ESCOLA
•
LIGUE-SE NUM
VIDEOCASSETE

Manaus, S... Vista, Altamira, Macapá, Porto Velho, Rio Branco, Uiparaná, Sinop, Alta Floresta (via aérea): Cr$ 1.500 - Cód. 5168

DiGiPLAY®

INTELLIVISION® II

O videogame que prova a sua inteligência.

Na hora de escolher.

Você prova a sua inteligência ao escolher Intellivision II. Veja porque:
— Design moderno e compacto - Ele ocupa menos espaço e você pode transportá-lo com maior facilidade. — O único com sistema de pausa - Um simples toque nos comandos e você interrompe o jogo para continuá-lo posteriormente. — Led Indicativo - Uma luz vermelha indica se o jogo está ligado. É mais fácil lembrar de desligá-lo e isso evita o desgaste e o aquecimento do aparelho. — A melhor coleção de jogos - O Intellivision II já vem com "Pitfall", um jogo de grande sucesso no mundo todo, e apresenta uma coleção de cartuchos sensacionais que vem sendo ampliada constantemente, trazendo sempre mais emoções.

Na hora de jogar.

Ao jogar com Intellivision II você, mais uma vez, prova a sua inteligência:
— Comandos de alta precisão - Os comandos do Intellivision II têm teclado numérico e são os únicos com 4 botões de disparo e controle com 16 posições. Isso proporciona o dominio mais amplo do jogo e respostas mais precisas. — Alta resolução gráfica - O Intellivision II apresenta imagens com efeitos trimendisionais como nenhum outro. A riqueza dos detalhes e cores dão a você a sensação de estar enfrentando adversários reais. — Efeitos sonoros de arrepiar - Ao lado das emoções visuais, você vai ter efeitos sonoros incríveis. Os jogos ganham mais realidade e as emoções se duplicam. — Um adversário mais inteligente - Os jogos do Intellivision II criam dificuldades que exigem muito mais de sua agilidade, raciocínio e criatividade. E nada melhor do que enfrentar um adversário à sua altura.

Na hora de vibrar.

São 30 jogos diferentes, criando emoções e sensações, desafiando você instante a instante. Você vai querer enfrentar um a um, todos eles. Comprove: Futebol - Tennis - Astrosmash - Lock'n'Chase - Snafu - Shark! Shark! - Frog Bog - Math Fun - Poker and Blackjack - Burgertime - Auto Racing - Basketball - Space Armada - Tron Deadly Discs - Reversi - Night Stalker - Space Battle - Boxing - Advanced D. Dragons - Buzz Bombers - Happy Trails - Beam Rider - Desafio Estelar - Pitfall - River Raid - Demmon Atack - Atlantis - Masters of Universe (He Man) - Pinball Bump'n'Jump.

Produzido na Zona Franca de Manaus

A velha tartaruga das fábulas e desenhos animados agora tem uma nova tarefa: ensinar as crianças a lidarem com o computador através da

LINGUAGEM LOGO, O BÊ-A-BÁ DA INFORMÁTICA

A linguagem Logo existe desde 1967 e foi criada pelos pesquisadores Seymour Papert e Marvin Minsky, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Estados Unidos. Seu objetivo era iniciar o público infantil nos mistérios e fascínios da Informática e eles basearam essa nova linguagem nos princípios da filosofia educacional de Jean Piaget, psicólogo suíço que afirmava que o aprendizado dos mais jovens deve ser feito a partir da investigação.

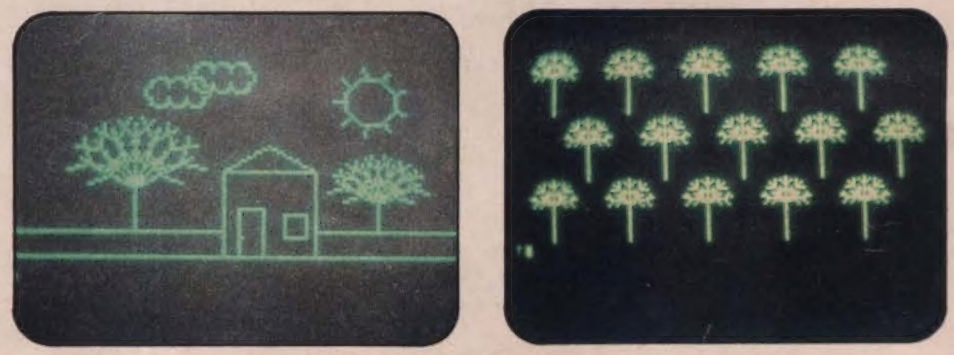
O mecanismo fundamental da linguagem Logo consiste em ensinar ao computador tudo aquilo que se pretende realizar. Para isso não é preciso saber inglês como nas outras linguagens, nem ser craque em programação, pois o Logo trabalha com comandos quase vocais. Basta ter um computador com recursos e capacidade de memória razoáveis (pelo menos um micro da linha Apple), e um ou dois controladores de disquetes. Através de instruções simples como, por exemplo, "avance 90 graus, vire para a direita e avance mais 90 graus", repetidas por mais duas vezes, a tartaruguinha que aparece na tela do micro construirá um quadrado que pode ficar armazenado na memória do computador.

Como se estivessem brincando, as crianças com mais de seis anos aprendem conceitos matemáticos que, até para os mais velhos, sempre parecem complicados. Mas não é só isso. O Logo também pode ensinar Geografia, Química e Inglês, ou até Educação Musical.

Desde o final da década de 70, a tartaruguinha (que, na verdade, é apenas um triângulo) passou a ser conhecida aqui no Brasil. Como acontece com toda linguagem que não é criada totalmente no país, as diferentes versões do Logo têm sido adaptadas para o português depois de uma série de experiências com crianças e adolescentes. Hoje, várias escolas brasileiras já utilizam essa linguagem para elaborar programas de reforço. O aluno que estiver com dificuldades pode ir até a sala de computadores e revisar a matéria que acabou de ser vista na sala de aula, através de exercícios preparados pela própria escola.

A primeira experiência na produção de software (programa) para a linguagem Logo, desenvolvida pela Universidade de Campinas e pela empresa Itautec, já está em fase de comercialização. O grande mérito do trabalho, que levou dois anos para ser terminado, foi a tradução dos comandos originais em inglês para a língua portuguesa e para a nossa realidade educacional.

Com isso, a garotada brasileira ganhou mais um simpático professor, uma tartaruguinha que ensina fazendo mil peripécias na tela de um micro. E, nesse caso, é o "professor" que acata os comandos do aluno!

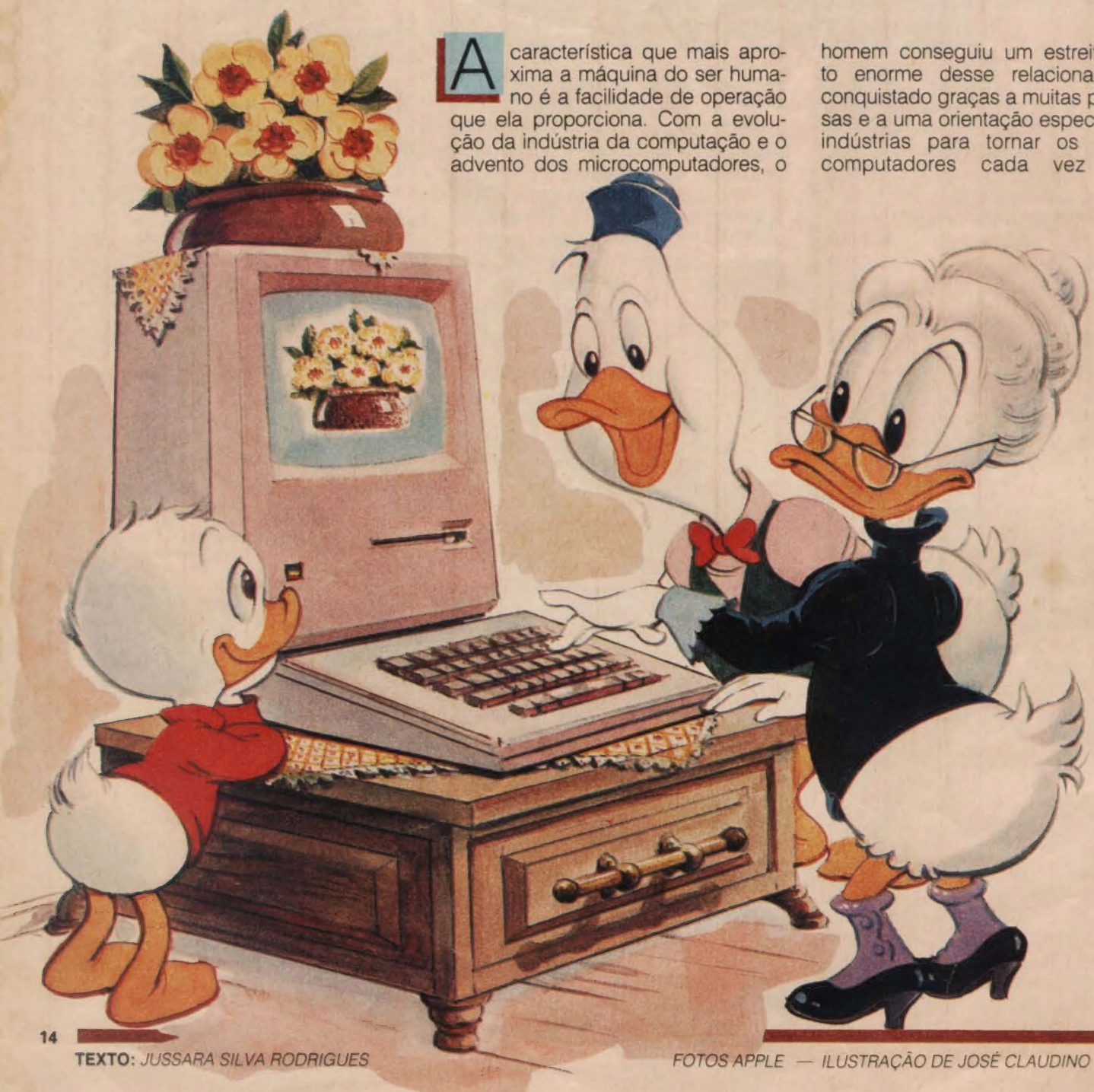


As peripécias da tartaruga da Itautec

TEXTO: *JOSÉ SCHIAVONI - FOTOS MILTON O. ARRUDA FILHO* *ILUSTRAÇÃO DE LUIZ PODAVIN*

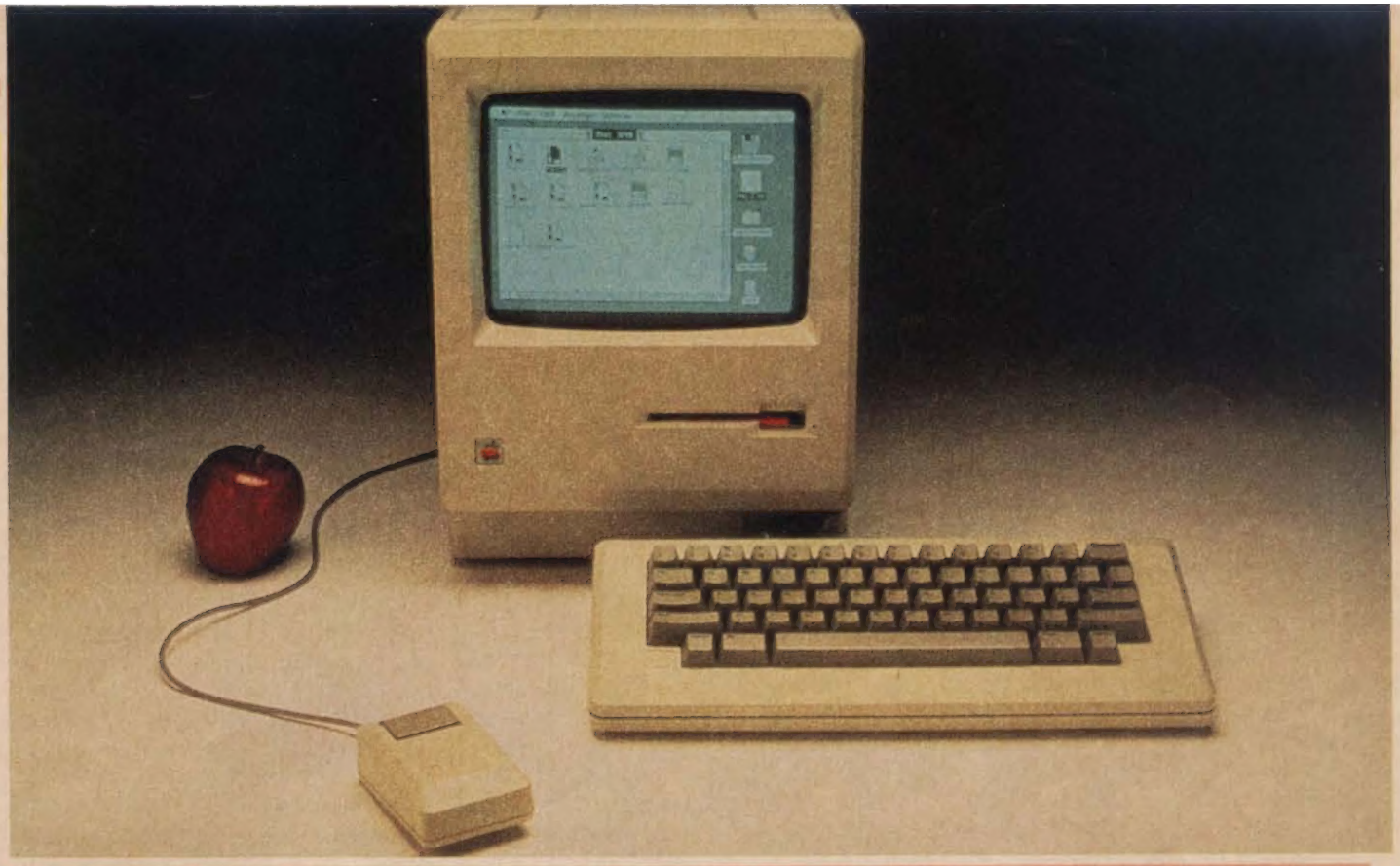
MACINTOSH:
O MICRO SEM MISTÉRIO

A característica que mais aproxima a máquina do ser humano é a facilidade de operação que ela proporciona. Com a evolução da indústria da computação e o advento dos microcomputadores, o homem conseguiu um estreitamento enorme desse relacionamento, conquistado graças a muitas pesquisas e a uma orientação especial das indústrias para tornar os microcomputadores cada vez mais



TEXTO: *JUSSARA SILVA RODRIGUES*

FOTOS APPLE — ILUSTRAÇÃO DE JOSÉ CLAUDINO GOMES



"amigáveis" aos usuários.

Um grande marco tecnológico na indústria de microcomputadores foi o lançamento, em 24 de janeiro do ano passado, nos Estados Unidos, do micro **Macintosh**, da *Apple Computer*. Esse micro, que até hoje não possui similares no Brasil e em outro país, foi projetado para atender às necessidades do usuário leigo em computação. Essa foi a chave para o seu sucesso pois, afinal, ninguém tem que ser especialista em computação para poder usar um micro.

Apoiado por uma incrível campanha publicitária (onde foram investidos 100 milhões de dólares), relembrando a obra de George Orwell "1984", o Macintosh, ou Mac, como é chamado, revolucionou o mercado americano e vendeu 70 mil unidades nos primeiros cem dias após o seu lançamento. No ano passado, as vendas totalizaram 250 mil equipamentos, o que demonstra a sua aceitação pelo mercado.

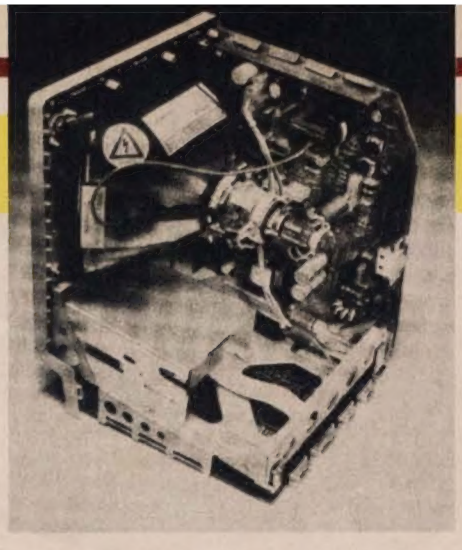
Outra razão para esse estrondoso sucesso é seu preço acessível. Em relação à sua alta tecnologia o Mac custa pouco, cerca de 2.200 dólares. Mas o usuário não vê só o preço quando compra um Mac. Mais do que isso, ele quer um equipamento que possa levar para casa e começar a usar sem grandes problemas. E isso é o que o Mac proporciona.

Andy Hertzfeld, Chris Espinosa, Joana Hoffman, George Crowe, Bill Atkinson e Jerry Manock, os criadores do Macintosh.

As tecnologias empregadas no Macintosh proporcionam uma interação homem/máquina antes inexistente. As telas de comunicação com o usuário são repletas de desenhos e símbolos oferecendo as opções para o usuário operar a máquina. Através do *mouse*, um dispositivo de um só botão que movimenta o cursor na tela, é possível informar ao computador qual a próxima tarefa que ele deve executar.

Para o usuário leigo isso é o que interessa. Ele liga o Macintosh e tem todas as instruções de como operá-lo direto na tela, sem necessidade de ficar consultando manuais. Tudo é indicado por desenhos e sinais, aproveitando-se da alta resolução gráfica do monitor do micro.

A nível mais técnico, o Mac representa uma mudança de arquitetura na linha Apple em relação aos seus produtos. Ao contrário do Apple II,

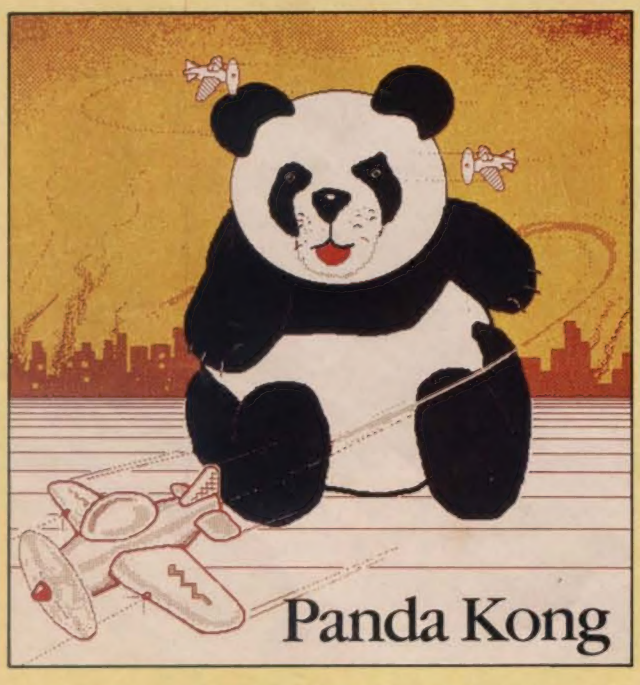


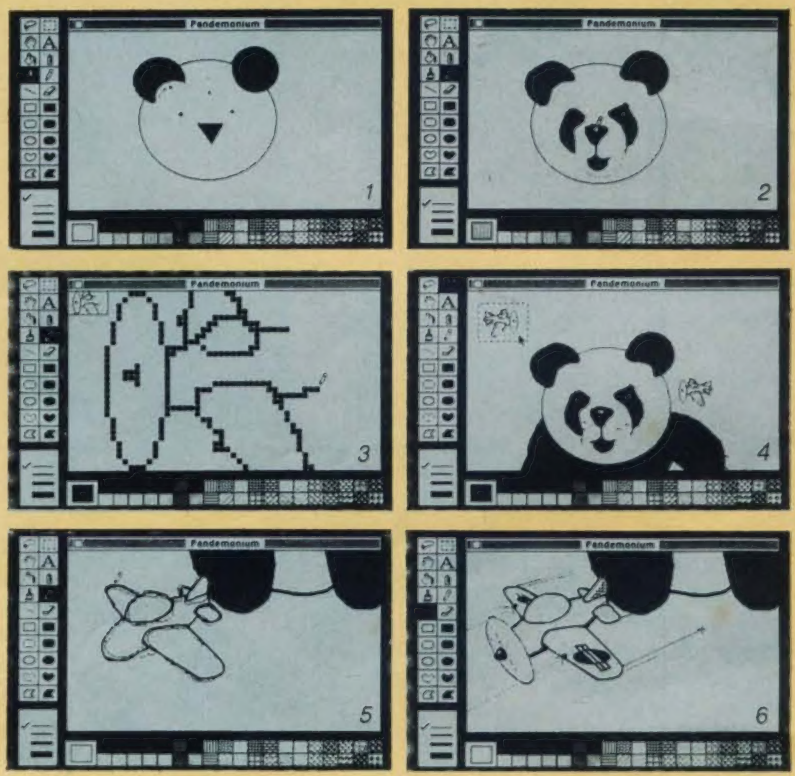
O Macintosh por dentro. À esquerda, a tela do vídeo e a entrada de disco. À direita, os circuitos principais, o tubo de vídeo e as conexões para o mouse, um segundo disco, os periféricos e um amplificador externo.

amplamente divulgado no Brasil, o Mac possui uma arquitetura fechada, ou seja, não é possível que o usuário "mexa" internamente na máquina. Essa decisão foi tomada pensando na criação de programas para esse micro, pois, se a máquina não pode ser mudada, fica muito mais fácil oferecer software que, sem dúvida, irá servir para todos os usuários. Os softwares mais usados com o Macintosh: *MacPaint,* programa para desenhos; *MacWrite,* um processador de textos; *MacBasic, MacPascal* e outros programas utilitários e linguagens. Mas ao mesmo tempo em que essa é uma grande vantagem, é também a grande falha do equipamento. O usuário compra um pacote fechado, muito interessante para suas aplicações iniciais, mas que não pode ser mudado por causa da arquitetura fechada. Ou seja, é um micro que não se adapta a novas necessidades do usuário.

Apesar de suas características revolucionárias, o Mac se situa numa área industrial em que o desenvolvimento tecnológico é tão rápido, que as indústrias precisam de muito jogo de cintura e capital para sobreviver às reviravoltas que os gênios da informática proporcionam e ao comportamento do mercado, em constante mutação. Então, não seria de se admirar que, em breve, ouvíssemos falar de um Macintosh aperfeiçoado, de um... **Supermac.**

MacPaint

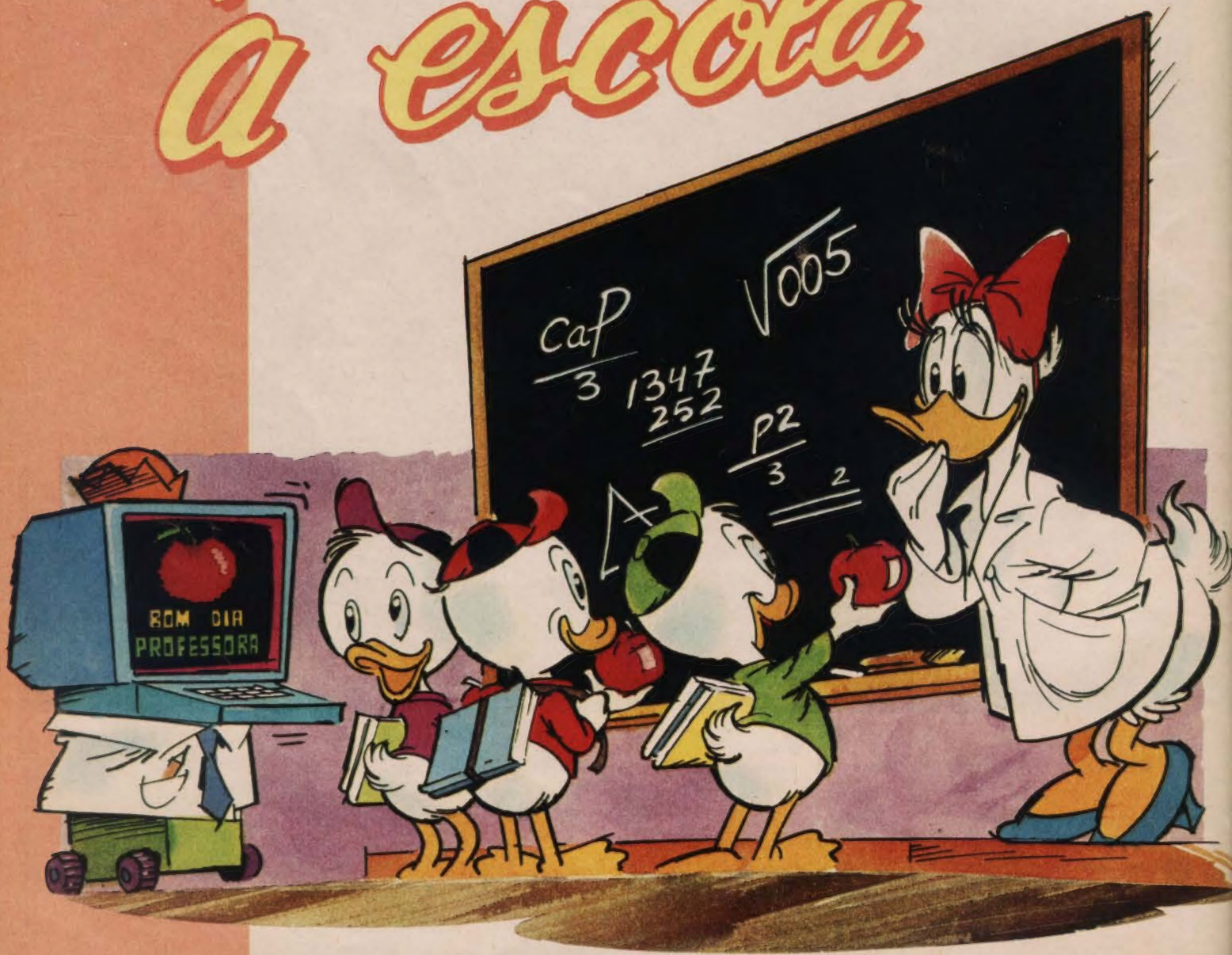




Para criar um desenho usando o MacPaint você não precisa de mil esboços. E essa é a grande vantagem desse programa. Ele não inibe a criatividade das pessoas que, muitas vezes, têm receio de registrar numa tela qualquer tentativa artística. Na tela do Macintosh você pode desenhar e apagar quantas vezes quiser, total ou parcialmente, corrigindo traços e cores até obter o efeito desejado. Para usar o programa com toda a eficiência, basta familiarizar-se com os diversos padrões e instrumentos de desenho que aparecem na tela. Com o MacPaint você pode desenhar partindo de figuras geométricas, preencher espaços (fig.1); detalhar formas (fig. 2); ampliar a imagem, trabalhando um detalhe sem perder a idéia do todo (fig. 3); inverter o desenho e deslocá-lo para qualquer ponto da tela (fig. 4); esboçar figuras e, com outro comando, limpar o traço (fig. 5); acrescentar padrões, criando efeitos como: volume, o disparo das balas e o movimento do avião. Uma vez guardado na memória, você pode retomar seu desenho, a qualquer momento, para eventuais modificações.

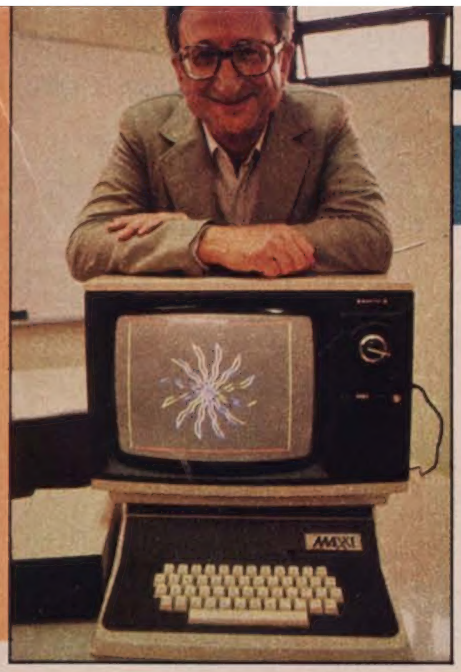
Desenhar gráficos coloridos, fazer complicados cálculos matemáticos ou mesmo resolver complexas funções de Física, ficou bem mais fácil, agora que

O micro vai à escola



TEXTO: *BETH GOUVEIA - FOTOS RUY TEIXEIRA*

ILUSTRAÇÕES DE LUIZ PODAVIN



Segundo o prof. Osvaldo Sangiorgi, diretor de Cibernética Pedagógica da Universidade de São Paulo, o processamento de informações é de vital importância na sociedade de hoje, pois a independência econômica, política e cultural de um país é medida através do domínio que este exerce sobre a comunicação de um modo geral.

É por esse motivo que o prof. Sangiorgi defende o uso dos computadores nas escolas. *A Educação, que visa preparar os indivíduos para viver de acordo com as normas da sociedade, não pode deixar de lado todo esse avanço tecnológico, que implica no progresso que estamos vivendo.*

Porém, o professor alerta para o mau uso dessa tecnologia. *O educador deve estar consciente dessa ferramenta poderosa e saber usá-la em benefício da formação de alguém. Para que um aluno possa ter o privilégio de manipular esse "caderno e lápis mágicos" é necessário que ele tenha o seu sistema mental preparado para isso e que esse uso não fira o desenvolvimento da criança. Quer dizer, ela tem de conhecer a tecnologia elementar que é saber ler, escrever e contar e só através dela poderá utilizar as demais.* E o prof. Sangiorgi tem procurado pôr em prática essas teorias. O Centro de Cibernética Pedagógica, através de seus alunos de pós-graduação, vem coordenando experimentos; entre eles, a avaliação do curso de Informática que vem sendo implantado no colégio paulista Pentágono.

APRENDENDO O "ESPERANTO"

Dispondo de dez microcomputadores (um para cada dois alunos), o Colégio Pentágono inseriu a Informática em seu currículo. Uma vez por semana, durante uma hora, alunos a partir da 3.ª série do primeiro grau tomam contato com a máquina e passam a se alfabetizar na nova linguagem. Durante uma parte da aula o aluno é usuário de programas educativos, que são elaborados pelos próprios professores. Valendo-se dos recursos que o microcomputador propicia, o aluno exercita e fixa aqueles conhecimentos que lhe foram transmitidos anteriormente em sala de aula.

Cada programa foi elaborado numa linguagem compatível com o desenvolvimento do sistema mental da criança. Assim, para as classes de 3.ª e 4.ª séries é introduzida uma linguagem chamada **Delta.** Propondo algumas tarefas que já são familiares às crianças, como, por exemplo, fazer a abelha virar à esquerda, à direita, etc., o Delta objetiva desenvolver, de maneira agradável, o raciocínio e a capacidade criativa do aluno. Na 5.ª série já entra outra linguagem, o **Logo,** onde se exercita uma infinidade de raciocínios lógicos. A partir da 7.ª série, é introduzido o **Basic,** a linguagem mais elementar da informática propriamente dita. *Tudo é feito por etapas e com muita simplicidade. A Informática é dada como se os alunos aprendessem outra língua, tal qual inglês ou alemão. Só que essa é realmente universal, ela é o "esperanto",* define o professor.

Os alunos brincam...

...ou resolvem intrincados problemas...

REFORÇO ESCOLAR

Atualmente já existe um bom número de escolas particulares incluindo a Informática em seus currículos, entre outras o Liceu Pasteur, Pueri Domus, Pequeno Príncipe, Santa Cruz, Rainha da Paz, Bandeirantes e rede Radial que, contando 7.500 alunos distribuídos em seis unidades, oferece 200 microcomputadores modelos TK85 e CP200 e dez Apple aos quase 2.500 alunos que freqüentam o curso regular e o de Processamento de Dados. Em salas com no máximo 22 alunos, divididos por faixa etária (7 a 10, de 10 a 12, de 12 a 15 e de 15 em diante) e sob a supervisão de um programador, o curso de Informática, com duração de dez meses, é ministrado a todos os alunos já alfabetizados partindo das atividades da própria escola. A idéia do curso é servir como um reforço escolar, só que através da linguagem Basic. Assim, durante praticamente 18 horas por dia, o colégio Radial fica à disposição dos alunos para sanar as dificuldades que possam estar encontrando em qualquer das disciplinas do currículo.

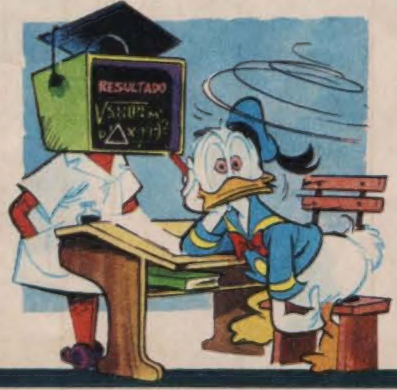
A idéia de aproveitar os computadores e os laboratórios do curso de Processamento de Dados, que já existem há algum tempo no Radial, com alunos de 1.º e 2.º graus (a partir da 2.ª série), surgiu recentemente e foi posta em prática este ano.

Tínhamos tudo: os equipamentos, os professores e os programadores. Então nos propusemos, com esse trabalho de informática junto aos alunos do nosso curso regular, a desenvolver toda a sua potencialidade, sabendo respeitar as suas possibilidades e limitações individuais. Tudo isso com muita seriedade e planejamento, conta a coordenadora pedagógica Márcia Augusta Marinho Petrone.

Antes de chegar às máquinas infalíveis, é feito um levantamento das dificuldades de aprendizagem de cada aluno. O próximo passo é destacar o professor daquela disciplina e o programador para que juntos elaborem a aula. O resultado desse trabalho, transformado em um programa, é passado ao aluno, que o digita no microcomputador. Ele tem agora uma nova explicação daquele ponto e em seguida lhe é proposto um desafio.

Empolgado com a resolução de problemas e com a possibilidade de aprender com um microcomputador, Christian Alexandros Papafilipakis, de 12 anos, aluno da 5.ª série, acha que a maior vantagem da máquina é acusar quando ele erra. Já para a estudante Adriana Gomes Guimarães, de 10 anos, que também possui um microcomputador em casa, o que mais fascina são as múltiplas possibilidades que a máquina oferece. *Com ela posso desde brincar até resolver contas difíceis, e gosto muito de aprender com os computadores,* confessa Adriana.

Mas, além da atração que o computador exerce sobre todos nós, a **listagem** do que ele pode realizar cresce a cada dia, numa sociedade em que a convivência com a informática é irreversível.



...com o auxílio do microcomputador.

PROCESSANDO A NATUREZA

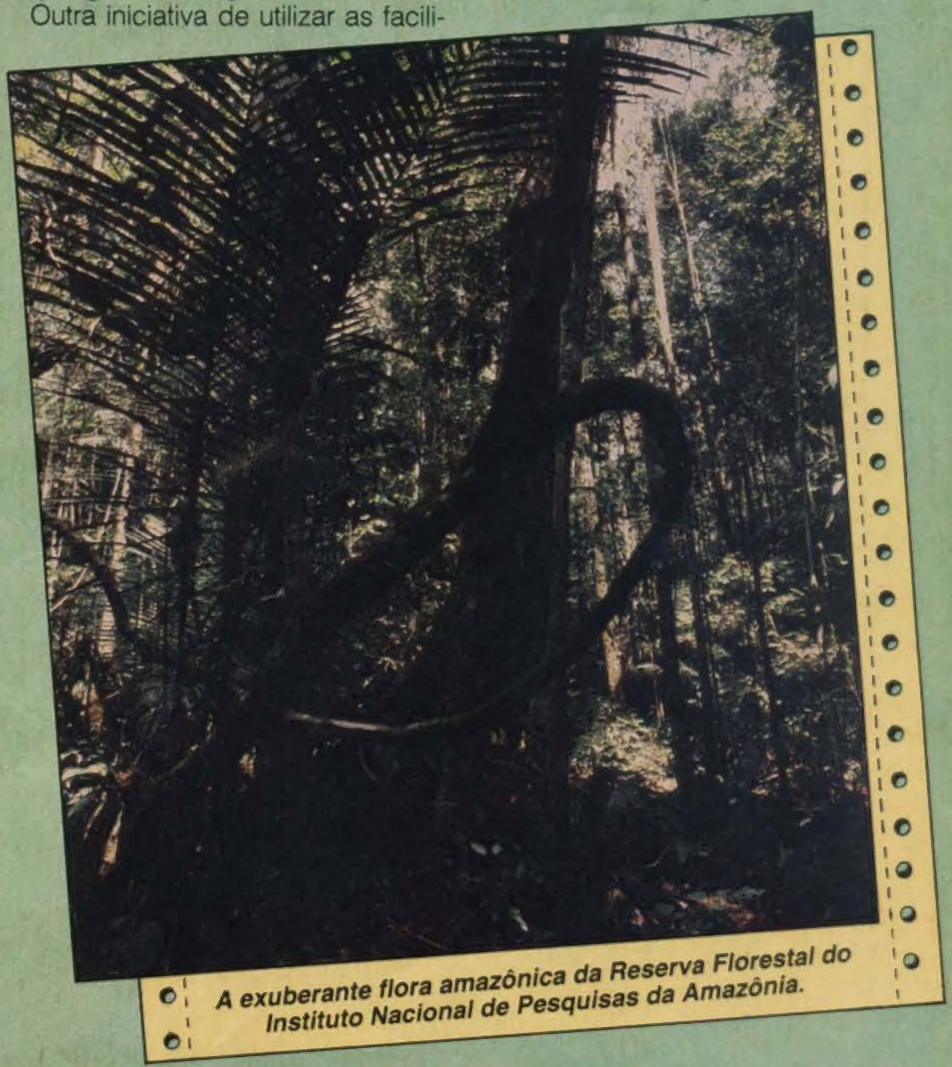
TEXTO: *JOSÉ LUIZ SCHIAVONI — FOTO IRMO CELSO*

Se você acha que os computadores são úteis exclusivamente para cálculos, pode ir mudando de opinião. Com a proliferação e a diversificação de máquinas e linguagens, a Informática está tomando conta de quase todos os setores da vida nacional. Nas universidades e institutos de pesquisa, onde se realizam estudos em todos os campos do conhecimento, o computador é imprescindível. Por exemplo, através de um acordo entre o Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia (INPA) e a Fundação Mundial da Vida Selvagem, o computador vem sendo utilizado para estudar o desenvolvimento da flora e da fauna da floresta amazônica, uma tarefa que seria impossível para qualquer ser humano, sem o auxílio desse equipamento, dada a grande variedade de informações sobre cada espécime analisado. Esse difícil trabalho, que já vem sendo realizado há vários anos, está utilizando dois computadores da linha Apple, interligados a um maior, pertencente à Universidade Federal do Pará.

A equipe de pesquisadores que estuda os efeitos do desmatamento do maior pulmão do planeta, com graves conseqüências para a fauna e a flora, já conseguiu capturar mais de 25 mil exemplares para catalogação de dados. Através de redes armadas em diversas reservas florestais da mata amazônica, cada pássaro, inseto, réptil ou mamífero recolhido tem as suas características detalhadas em um fichário, que depois é armazenado na memória de um computador. Feito isso, o animal capturado é solto, mas antes recebe uma identificação para o caso de uma nova captura. Algumas espécies recebem até mesmo um pequeno transmissor de sinais para que se possa estudar seus hábitos e movimentos migratórios e, posteriormente, transferir esses dados para o computador.

Esses estudos já propiciaram algumas conclusões espantosas. A maioria dos pássaros apreendidos é de tamanho muito pequeno. Espécies que nunca desciam ao solo foram capturadas voando a altitudes bem abaixo do normal. Esse procedimento revela que os hábitos dos animais estão mudando com a alteração das condições de vida, decorrentes do desmatamento. Das sete espécies de macacos capturadas, apenas uma delas, a do guariba, não corre perigo de extinção.

Outra iniciativa de utilizar as facilidades oferecidas pelo computador no estudo e preservação da ecologia está sendo desenvolvida pelo Museu Emílio Goeldi, em Belém do Pará. Com um banco de dados que reúne mais de 25 mil informações sobre flora, fauna e recursos naturais da Amazônia, o Museu pode atender a todos os que desejam estudar a região mas não dispõem de tempo ou condições de viajar para o norte do país. Dentro de alguns meses, o interessado poderá interligar seu computador diretamente com o banco de dados e consultar esse extenso arquivo sem sair de casa, através de uma simples ligação telefônica.



A exuberante flora amazônica da Reserva Florestal do Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia.

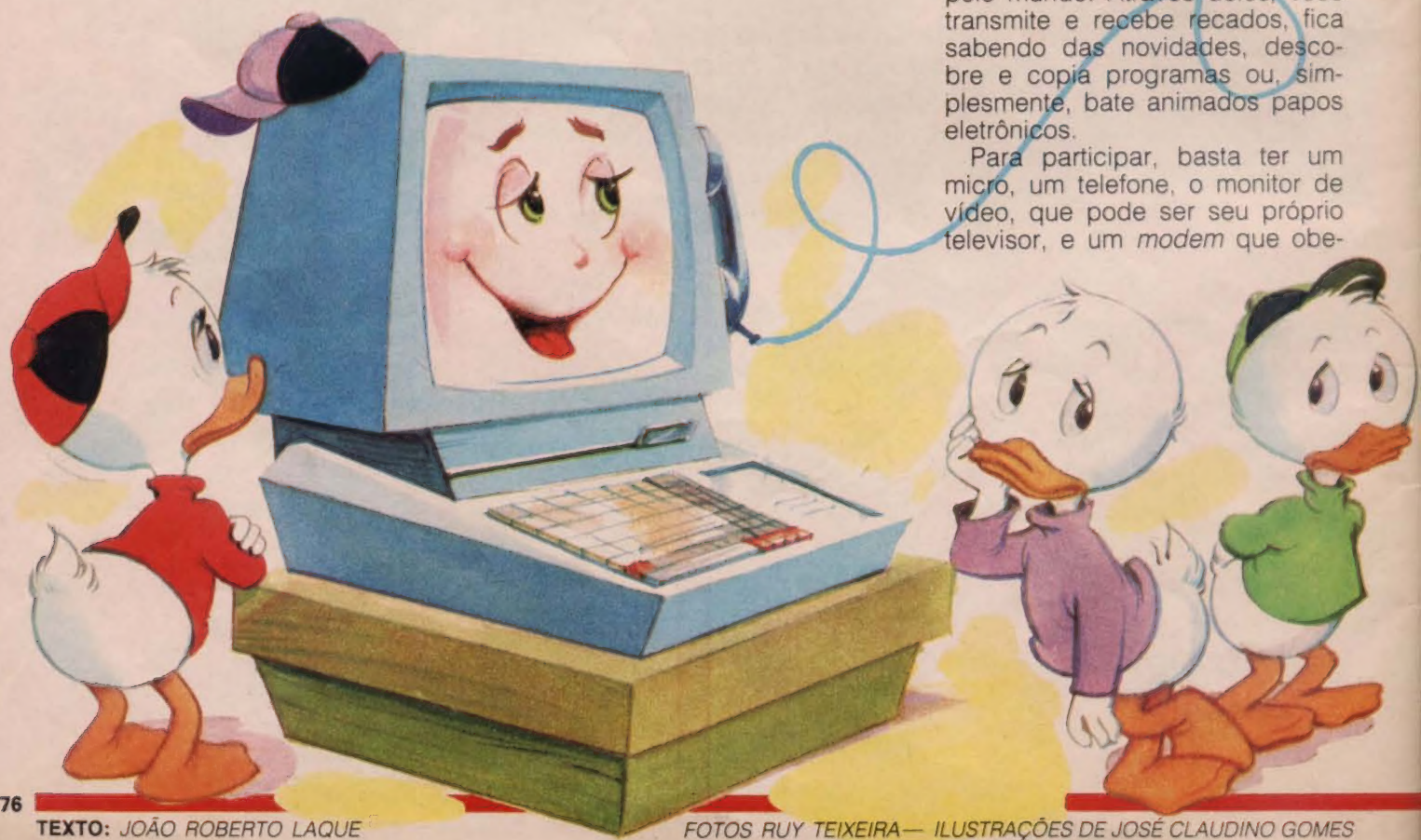
C.L.U.B.E.S. D.E. M.I.C.R.O.

Como se não bastasse coordenar vôos espaciais, ajudar na administração de empresas, resolver cálculos de engenharia ou criar divertidos jogos eletrônicos, o computador arranjou outra ocupação: fazer amigos.

Quando você se sentir sozinho, basta ligar seu micro a um CBBS *(Computer Bulletin Board System)*, ou seja, Sistema de Boletim por Computador, um nome sofisticado para **clube de micro.**

Os CBBSs surgiram nos Estados Unidos no final da década passada e logo se espalharam pelo mundo. Através deles, você transmite e recebe recados, fica sabendo das novidades, descobre e copia programas ou, simplesmente, bate animados papos eletrônicos.

Para participar, basta ter um micro, um telefone, o monitor de vídeo, que pode ser seu próprio televisor, e um *modem* que obe-



TEXTO: *JOÃO ROBERTO LAQUE*

FOTOS RUY TEIXEIRA— ILUSTRAÇÕES DE JOSÉ CLAUDINO GOMES

deça aos padrões internacionais e possa transmitir em 300 bits por segundo.

CONTATO IMEDIATO

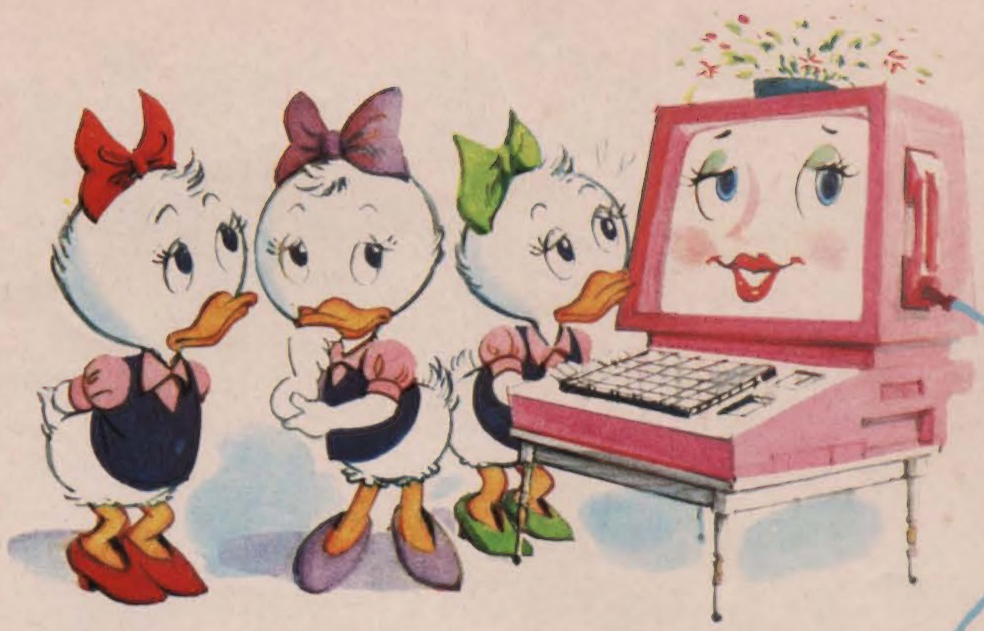
De posse desses apetrechos técnicos você já pode entrar para um clube de micro. É só discar o número de um dos CBBSs espalhados pelo mundo (exceto os americanos e canadenses, que usam um padrão de transmissão diferente) e pegar a senha. Geralmente, este acesso é grátis e a única despesa será a conta das ligações telefônicas que você fizer.

OS CBBSs BRASILEIROS

O primeiro clube de micro do Brasil apareceu no Rio de Janeiro em março do ano passado. Foi idéia de Paulo Sérgio Pinto, de 31 anos, que, traduzindo um programa estrangeiro, montou o CBBS do Pinto. A partir daí, muitos clubes de micro começaram a aparecer e hoje já existem mais três no Rio, um em Curitiba e dois em São Paulo.

Antonio Carlos Prado Júnior, 46 anos, é um apaixonado por informática e por isso abriu o seu CBBS, o do Prado, que funciona em São Paulo às terças, quartas e quintas-feiras, das 20 às 24 horas. Gastar cerca de dez milhões na montagem de todo o equipamento necessário para acomodar o clube não deixou Prado desanimado. Tanto que ele já comprou outro micro e, em breve, o seu CBBS funcionará 24 horas por dia.

"Faço isso por prazer, porque gosto muito de computação e de fazer novos amigos", explica ele. Sua paixão é tanta que contagiou toda a família... a mulher, os três filhos maiores e a caçulinha, Cristina, de apenas cinco anos. Todos usam habitualmente os micros do Prado e Cristina, que ainda não domina muito bem as técnicas da máquina, passa o seu tempo ajudando um simpático ratinho a fugir das garras do gato malvado, num dos jogos eletrônicos do clube.



ENTRANDO NO CIRCUITO

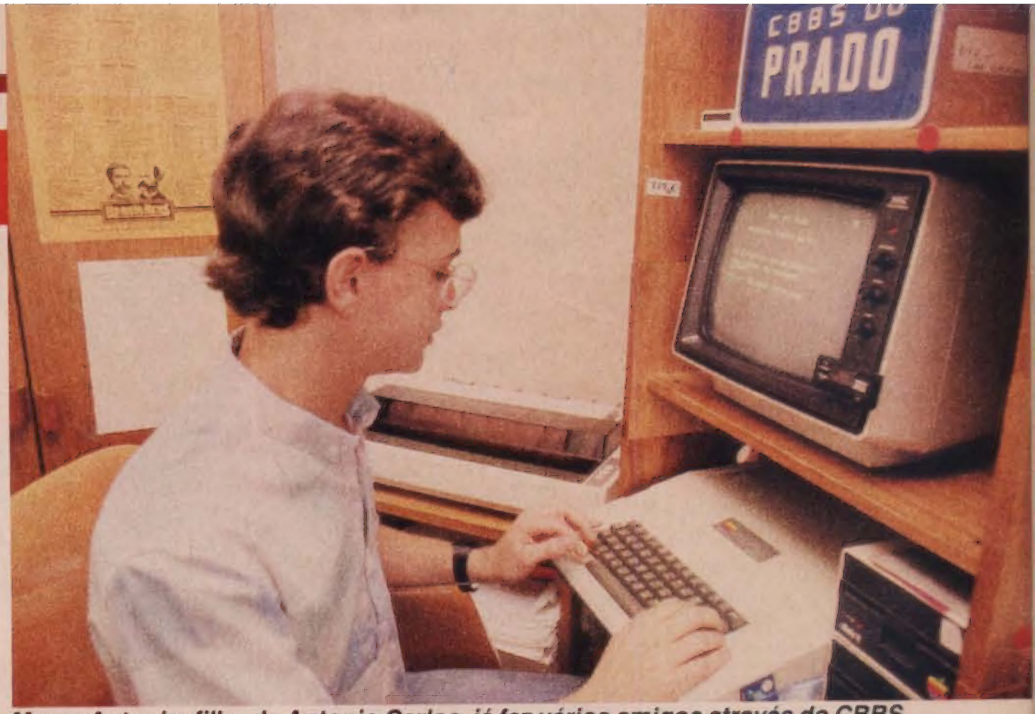
Diariamente, uma média de cinco pessoas ligam para o CBBS do Prado para deixar recados, pedir informações, brincar de jogo-da-velha, saber das novidades ou mesmo pra bater um simples papinho. Alguns são velhos conhecidos e estão entre os quarenta sócios cadastrados. Outros estão ligando pela primeira vez, pedindo explicação ou a senha para ingressar no CBBS.

VIDEOAMIGOS

Cada telefonema que o sistema automático do micro atende é uma nova emoção. As letras vão desenhando palavras no monitor de vídeo colorido, respondendo às perguntas do programa (nome, senha, qual o assunto, etc.). Assim, o completo desconhecido, que pode estar do outro lado do mundo, vai ganhando um perfil, uma identidade. E, mesmo que se trate de um velho integrante do clube, ele será sempre alguém que escreve do outro lado, sem que o Prado conheça sua fisionomia ou possa ouvir o tom de sua voz. São os sócios "anônimos", amigos que realmente não ligam pras aparências.

Os telefones dos CBBSs brasileiros são:

CBBS DO PINTO - Rio de Janeiro - RJ	(021) 247-8440
CBBS DO PRADO - São Paulo - SP	(011) 813-2016
CBBS DO AMIM - Rio de Janeiro - RJ	(021) 246-2938
CBBS FÓRUM 80 - Rio de Janeiro - RJ	(021) 233-3369
CBBS DO OTTO - Curitiba - PR	(041) 262-4743
CBBS II - São Paulo - SP	(011) 548-7221
CONTROLDATA - Rio de Janeiro - RJ	(021) 266-3222

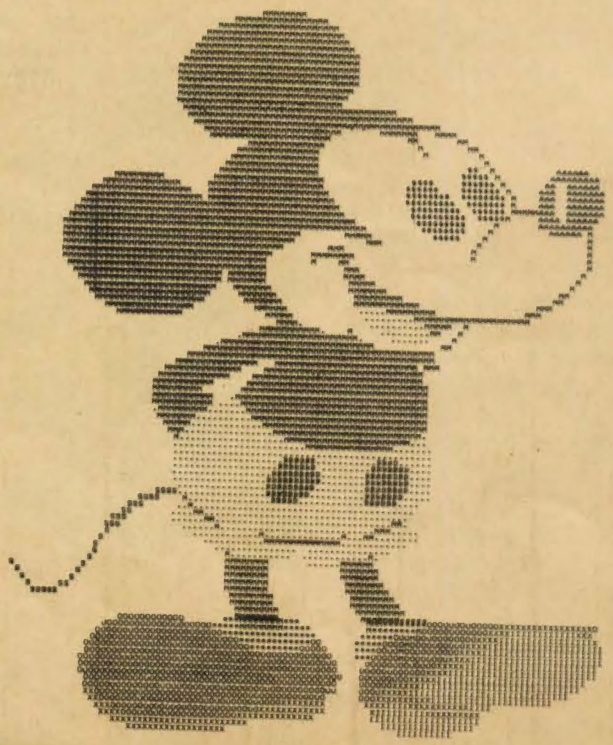


Marco Antonio, filho de Antonio Carlos, já fez vários amigos através do CBBS.

E aqui está a primeira entrevista por microcomputador feita através do CBBS do Prado.

```
]TYPE DISNEY

I/O ERROR

]TYPE DISNEY,D2


(*> BEM-VINDO AO CBBS DO PRADO <*)

FAVOR INFORMAR SEU SOBRENOME
-->SILVA

VOCE JA' TEM SENHA? (S)IM, (N)AO
-->S

SENHA:
-->XXXXXXX

VERIFICANDO

NOME ->RUBENS PAULO SILVA
DE ->  SAO PAULO, SP
ULTIMA CHAMADA -> 02.07.85
CHAMADA NUMERO 385

SEJA BEM-VINDO AO CBBS DO PRADO

HOJE E' 03.07.85

OPERADOR ->ANTONIO PRADO

AVISOS DE 1 A 43
HA' MENSAGENS PARA VOCE.
QUER LE-LAS JA'?

NAO

COMANDO (?=DETALHES):?

>

*************************************
*      Lista de comandos validos    *
*-----------------------------------*
* Mensagens ! B= Avisos,dicas,etc.  *
* Pessoais: ! E= Ver meus dados     *
*           ! F= Recado p/operador  *
* R= Ler    ! D= Copiar programas   *
* S= Deixar ! O= Outros cbbs        *
*           ! L= CBBS internacionais*
*-----------! U= Lista de usuarios  *
* Outras In-! T= Sair do sistema    *
* formacoes:! V= Tamanho da tela    *
*           ! H= Detalhes deste menu*
* N= Nulos  ! != Deixar programas   *
* C= Papo   ! G= Arquivos disponiveis*
* I= Informc! $= Biblioteca programas*
*           !B2= Teleconferencia    *
*************************************
```

```
++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
            noticias do sistema
++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++

  Este sistema esta' baseado em um mi-
cro compativel com o Apple II+,    com
dois disks drives, uma      impressora
Epson MX-100, um modem Coencisa MP-03,
memoria ram de 64 k. O software utili-
zado baseia-se num GBBS II, distribui-
do pela GS Software.

  O funcionamento deste CBBS durante
fase inicial, sera' das 20 as 24 horas
todas as tercas e quintas feiras.
```



A Microdigital lança no Brasil o micro pessoal de maior sucesso no mundo.

A partir de agora a história dos micros pessoais vai ser contada em duas partes: antes e depois do TK 90X.

O TK 90X é, simplesmente, o único micro pessoal lançado no Brasil que merece a classificação de "software machine": um caso raro de micro que pela sua facilidade de uso, grandes recursos e preço acessível recebeu a atenção dos criadores de programas e periféricos em todo o mundo.

Para você ter uma idéia, existem mais de 2 mil programas, 70 livros, 30 periféricos e inúmeras revistas de usuários disponíveis para ele internacionalmente.

E aqui o TK 90X já sai com mais de 100 programas, enquanto outros estão em fase final de desenvolvimento para lhe dar mais opções para trabalhar, aprender ou se divertir que com qualquer outro micro.

O TK 90X tem duas versões de memória (de 16 ou 48 K), imagem de alta resolução gráfica com 8 cores, carregamento rápido de programas (controlável pelo próprio monitor), som pela TV, letras maiúsculas e minúsculas e ainda uma exclusividade: acentuação em português.

Faça o seu programa: peça já uma demonstração do novo TK 90X.

Preço de lançamento*
16 K - Cr$ 1.499.850 • 48 K - Cr$ 1.749.850

MICRODIGITAL

Chegou o micro cheio de programas.

TK 90X

*Sujeito a alteração sem prévio aviso.